Jogo de Química e o ENEM: uma metodologia auxiliar para alunos de um preparatório de vestibular

Ecton Elliton Feitoza de Almeida^{1*}, Gustavo Fernandes de Sousa², Ana Carla Ferreira Carcará da Silva³, Jonas de Oliveira Pereira⁴, Pedro da Cruz Oliveira Júnior⁵, Edson Santos Silva⁶, Nelson Nunes da Silva Lopes Júnior⁷.

1. Graduando em Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí - IFPI; *ectonquimicando@gmail.com

2, 3, 4, 5, 6, 7 - Graduandos em Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí - IFPI;

Palavras Chave: *ENEM, jogo de química, método auxiliar.*

Introdução

Os jogos no ensino de química já não são mais novidades, mesmo assim, muitos professores, aceitando a sua eficácia quando bem planejados e executados, não o utilizam como método alternativo e auxiliador na abordagem do conteúdo em sala de aula. A repetição de métodos padronizados, como aulas insistentemente tradicionais, dificulta o aluno a se sentir incentivado em classe. Metodologias diferenciadas sempre podem auxiliar o professor a chegar ao principal objetivo na abordagem do conteúdo, a aprendizagem significativa, assim como é citado por Focetola, et al, (2012). E quando além de uma classe de sala de aula regular, a proposta do jogo para o ensino de química for estendida a um preparatório de vestibular, que possui ainda mais uma curta carga horária e um conteúdo extenso que deve ser abordado?

Neste contexto, o presente trabalho tem por objetivo propor um jogo de tabuleiro que aborda os conteúdos e conceitos mais corriqueiros das últimas edições do Exame Nacional do Ensino Médio – ENEM – na área de química.

Resultados e Discussão

Normalmente, em um preparatório de vestibular o conteúdo necessário que deve ser administrado para que o aluno tenha condições de realizar uma boa prova deve ser abordado em poucos meses. Resolução de questões é um método intensamente utilizado nestes tipos de programas, apelidados como “cursinhos”. Estratégias de ensino são necessárias para que o curto tempo aliado ao extenso conteúdo de química sejam sabiamente distribuídos durante as aulas.

No Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí – Campus Teresina Central – o preparatório, nomeado como “Pré-ENEM”, possui um tempo médio de duração de 6 meses, destinado a alunos oriundos de escolas públicas que já tenham concluído o ensino médio, ou seja, os que estão temporariamente fora da sala de aula. No período em que o jogo foi aplicado, no ano de 2015, os alunos da própria instituição eram os monitores do programa, ministrando aulas conforme a sua formação acadêmica.

Durante o andamento das aulas foi possível notar que as questões do ENEM possuem um caráter fortemente contextualizado, tendendo a, em suas últimas edições, manter um nível de questões que direcionam a determinados conteúdos, identificando assim uma relação de conhecimentos e conceitos que costumam se repetir nas provas de química do ENEM, como pH, obtenção e utilização de energia por fontes fósseis e renováveis, funções e reações orgânicas, propriedades físicas e químicas da matéria, desenvolvimento sustentável, forças intra e intermoleculares, entre outros. Mediante essa identificação, foi elaborado o jogo de tabuleiro que aborda os conceitos e conteúdos mais corriqueiros na prova de química do ENEM.

O jogo se constitui em 1 tabuleiro, 1 dado, 62 cartas e até cinco “personagens” (este último será o objeto que estará em posse de cada competidor determinando a posição de cada jogador na pista do tabuleiro). O jogo possui a sua mobilidade semelhante a um jogo comum de tabuleiro, com a pista constituída de quadrículos que são as casas onde os “personagens” se deslocam. A cada rodada o jogador deve adquirir uma carta com uma orientação em seu conteúdo, podendo ser um questionamento ou um bônus. Obtendo sucesso, o dado é jogado e o competidor se submete ao que nele está descrito, em que a cada face possui a descrição “avance 1”, “2”, “3” ou “4 casas” em quatro de seus lados e “jogue o dado de novo” em cada um dos dois outros lados restantes. O jogo se desenrola de acordo com o avanço de cada “personagem” nas respectivas casas da pista do tabuleiro, sempre obedecendo no que nelas está inscrito. A cada intervalo de uma casa numerada, a seguinte tem uma descrição de um conhecimento químico, um questionamento ou um alerta, caracterizando-os em bônus ou ônus. O jogador que chegar primeiro no final da pista do tabuleiro é o vencedor.

Conclusões

O jogo em si não deve ser o fim e nem o objetivo da atividade escolar, mas sim apenas uma ferramenta que irá auxiliar o professor no processo ensino-aprendizagem, para que na busca de uma metodologia mais heterogenia o aluno possa ser desafiado de forma prazerosa, além de incentivá-lo ao espírito do trabalho em equipe e o respeito a regras, assim como refere Santos & Michel (2009).

Na turma do preparatório onde o jogo foi aplicado, a tentativa era desmistificar a ideia errônea de que não é possível aprender química de forma lúdica, além de atentar aos alunos e aos professores que para as provas do ENEM não há as famosas “fórmulas” de resolução que muitos cursinhos aplicavam para que os seus alunos consigam chegar à alternativa correta de forma rápida, mas sim o investimento intelectual e criativo em diferentes estratégias de ensino, levando em conta sempre o real conhecimento adquirido de modo significativo, contextualizado e interdisciplinar.

Agradecimentos

Agradeço primeiro a Deus, pois Ele vem à frente de tudo; aos meus queridos alunos do Pré-ENEM do IFPI que me auxiliaram no trabalho de forma prazerosa: jogando; e a minha esposa na elaboração do tabuleiro.

FOCETOLA, P. B. M.; et al. Os jogos educacionais de cartas como estratégia de ensino de química. *Química Nova na Escola*, v. 34, n. 4, p. 248-255, 2012.

SANTOS, A. P. B. dos; MICHEL, R. C. Vamos jogar uma SueQuímica. *Química Nova na Escola*, v. 31, n. 3, p. 179-183, 2009.

VYGOTSKY, L. *A formação social da mente*. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.